

REV'n'GE!

#135

Retro Emulator Vision and Game

Sunrize AD516

HARDWARE

Overlord

Simulatore di volo WW2 per Amiga e PC

F-19 Stealth Fighter

Era veramente questo l'aereo che si nascondeva ai radar nemici?

ALTRE RECENSIONI: Road Runner * Docker Dan * Confuzion * Wec Le Mans * Coaster Race * Baja Buggies * Tube Runner * Bricky * Empire Strikes Back (2022) * Mix (2022) * Classic Axiens * Bozy Boa * Virtual Interceptor * Final Crisis * Hind * Whizz * Race Drivin' * Apache Flight * Space Shuttle Word Problems * Five Star Games: Animations

RECENSIONI CONSOLE: Tank Command * Choplifter III * Air Rescue

Retro gaming

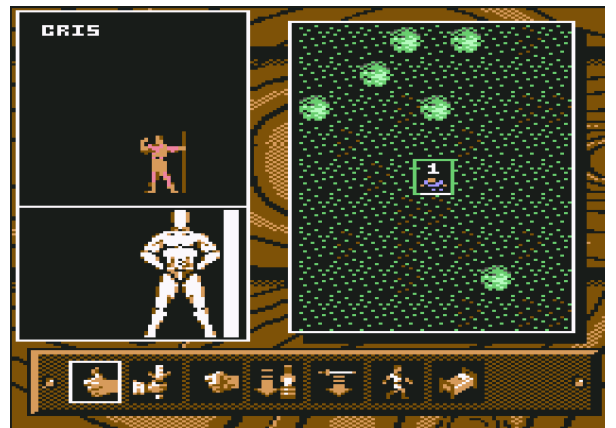
In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



AGGIORNAMENTO:

Nel numero del 25 Maggio avete letto del Work in Progress del porting di Command & Conquer per Amiga. La versione provata era quella di Aprile che aveva problemi di velocità nei video e il gioco si bloccava alla fine della prima missione. A maggio è uscito un aggiornamento in cui tutti i video sono stati riconvertiti in MPEG1 e il gioco stato migliorato anche dal punto di vista della stabilità. Manca ancora il sonoro per chi usa il Paula perché attualmente il gioco è ottimizzato per l'audio a 16-Bit della Vampire V4SA.

Il numero di Giugno è molto caldo con dei bei giochi recensiti tra cui due simulatori di volo che occupano ben quattro pagine e stessa cosa anche per i ripescaggi. Se ci fate caso, queste recensioni rimasterizzate non sono proprio le stesse di quelle vecchie. Se andate a rileggere quello che avevo scritto tanti anni fa vedrete che è cambiato il giudizio e anche il testo. Sono quasi nuove recensioni per riproporre dei bei titoli per farvi giocare in questa estate che immagino sarà molto calda.

Spero che le pagine delle "Curiosità", "Cosa succedeva in?" e di queste vecchie recensioni hardware per Amiga vi piacciono.

Buona lettura



Robin Hood: Legend Quest - Commodore 64

E' uno dei tanti giochi su questo personaggio e in questo caso uno di piattaforme.



Tetris 95 - Amstrad CPC

Il tetris ritorna sul CPC nel 1995 con una versione più moderna e tecnicamente anche ben realizzata.



Tiler - ZX Spectrum

Un gioco che non conosco ed è uno di azione e piattaforme. Bella grafica, bei colori e forse un po' caotico.



Toad Mania - EACA Colour Genie

Il classico gioco della rana che deve attraversare la strada e quello che sembra uno stagno per tornare a casa.

ANTEPRIME #136



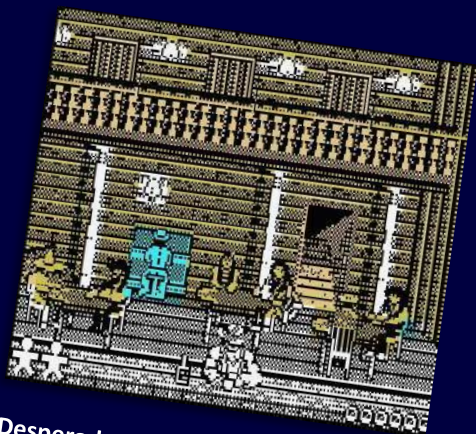
Hang-On - PC-88

Famoso gioco di corsa motociclistica per questo computer che, conoscendolo, farà divertire chiunque lo abbia.



Contra - MSX2

Contra in tutto il suo splendore su MSX2 che sembra promettere davvero bene.



Desperado 2 - MSX

Il seguito di *Gun Smoke* (Desperado per MSX) che avevo recensito per l'Amstrad CPC nel numero #96 ed ora eccovi la versione per MSX.



E-Type - Atari 8-Bit

Una corsa automobilistica molto promettente e realizzata nel 2015.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #135**Giugno 2022**

Air Rescue	Master System	41
Apache Flight	Atari ST	38
Baja Buggies	Atari 8-Bit	14
Bozy Boa	Oric-1	25
Bricky	Oric-1	16
Choplifter III	Game Gear	40-41
Classic Axiens	Amstrad CPC	25
Coaster Race	MSX	13
Confuzion	Amstrad CPC	11
Docker Dan	ZX Spectrum	10
F-19 Stealth Fighter	Atari ST	21
Final Crisis	PC-88	26
Five Star Games: Animations	DOS / Windows 3	48
Hind	DOS	32-33
MIX	MSX	23
Overlord	Amiga / DOS	18-20
Race Drivin'	Vari	36-37
Road Runner	Commodore 64	9
Star Wars: The Empire Strikes Back	Commodore 64	23
Space Shuttle Word Problems	Apple IISG	43
Sunrize AD516	Amiga Hardware	49
Tank Command	Atari 7800	40
Tube Runner	Commodore 16	15
Virtual Interceptor	Amiga	26
Wec Le Mans	MSX	12
Whizz	Vari	34-35

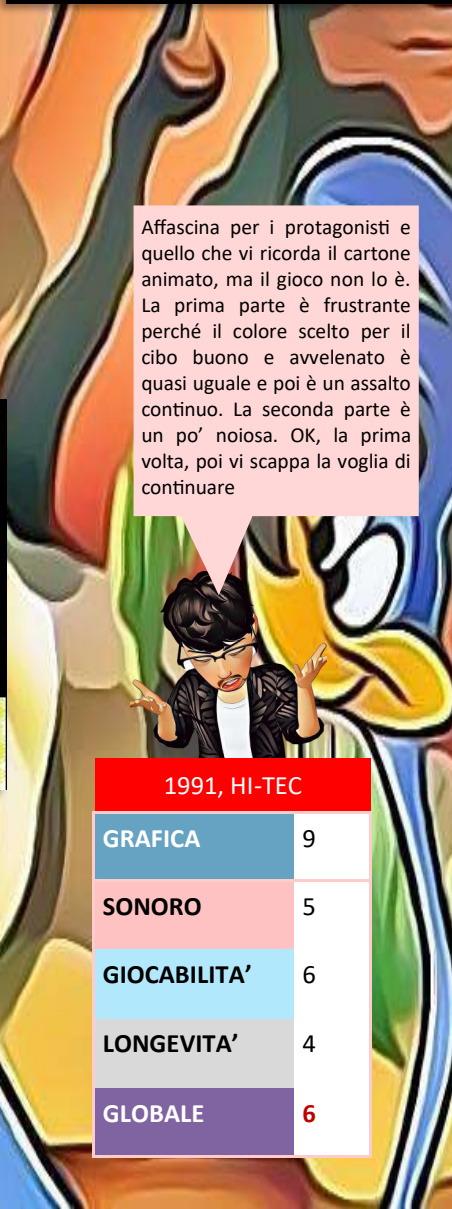


8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



sono solo effetti sonori per non essere silenzioso.

La difficoltà non è calibrata benissimo perché la prima fase è molto difficile e non so quanti di voi riusciranno a vedere la seconda che è più giocabile perché dovete solo saltare tutti gli ostacoli e poi guardare l'animazione del cartone animato che purtroppo non è tutto schermo, ma in una finestra francobollo.



Due personaggi molto famosi di un cartone animato molto divertente e spassoso che racconta i tentativi di *Wile E. Coyote* di catturare in tutti i modi *Road Runner* per cibarsene, ma inesorabilmente cade vittima sempre di tutte le trappole che crea per catturarlo. La serie piace tantissimo e si cerca di riprodurre questo umorismo anche digitalmente creando un videogioco, in questo caso, per il Commodore 64 con i due protagonisti in questa eterna lotta per la sopravvivenza. Replicare la struttura del cartone

vete mangiare ed evitare le trappole (ci sono due tipi di cibo, uno è buono e l'altro è avvelenato e lo si nota dal colore), mentre nella seconda dovete correre sulla strada cercando di allontanarvi dal vostro nemico e saltando al momento giusto raccogliere del cibo ed evitare delle trappole.

Se riuscite ad arrivare in fondo a questa fase vedrete la scena più famosa del cartone animato, ossia la caduta di Wile E. Coyote nel dirupo.

Di fatto è una via di mezzo tra un arcade 2D e una corsa dove al posto dell'auto avete il Road Runner che deve correre per le strade, mangiare i semi, saltare le trappole e cercare di arrivare a vedere qualche scena tratta dal cartone animato.

Tecnicamente discreto con una grafica carina, molto appariscente nei colori e nel disegno delle varie trappole che sono ben animate così come



animato con le scene in cui Wile è vittima delle sue stesse creazioni era difficile anche se, comunque, qualcosa viene fatto vedere.

E' un gioco di azione arcade in cui voi interpretate il Road Runner con il quale dovete mangiare quanti più semi potete evitando tutte le trappole che Wile E. Coyote vi lancia contro.

Non ci sono livelli standard, ma due fasi da ripetere ciascuna quattro volte sempre più difficili (cambiano anche gli scenari).

Nella prima (schermata statica) do-



per i due protagonisti. Lascia un po' l'amaro in bocca l'audio perché c'è una melodia nella schermata del titolo (a me non ricorda assolutamente quella del cartone animato) e poi durante l'azione ci

Affascina per i protagonisti e quello che vi ricorda il cartone animato, ma il gioco non lo è. La prima parte è frustrante perché il colore scelto per il cibo buono e avvelenato è quasi uguale e poi è un assalto continuo. La seconda parte è un po' noiosa. OK, la prima volta, poi vi scappa la voglia di continuare

1991, HI-TEC	
GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	4
GLOBALE	6



Difficoltà mal calibrata (ho giocato diverse partite non riuscendo mai a superare la prima stanza) non tanto sui salti che in un modo o nell'altro riuscirete a fare (sembra addirittura avere una sorta di salto assistito su alcune piattaforme dove teoricamente dovreste cadere) e nemmeno con il fantasma. Le vite le perdete principalmente per quel dannato ultimo pixel oppure cadendo da piattaforme che non sono alte tra quelle sopra e quelle sotto. Boh!

Se siete dei masochisti, vi piace spaccarvi le orecchie con una pessima musica, perdere vite velocemente, impegnarvi in una sfida impossibile, questo è il gioco adatto a voi.

Non c'è bisogno che lo dico io per vedere che è un clone di *Jet Set Willy* (basta vedere le immagini), tuttavia con alcune differenze che dovrebbe garantire un certo interesse rovinato da alcuni fattori.

Lo scopo del gioco è recuperare un certo numero di oggetti sparsi per il livello entro un certo tempo limite facendo attenzione a non farvi colpire da un fantasma che è presente nella stanza. Dovete anche evitare di cadere da

cedere ad una nuova stanza.

E' un tipo di giocabilità che vi riporta a quei giochi in cui l'ultimo pixel è fondamentale per la riuscita di un salto. Alcune piattaforme sono dei nastri trasportatori e quindi per il salto diventa impor-



tante farlo in un preciso momento. Sul salto c'è da dire che non è verticale, ma in lungo e quindi dovete calcolare anche questo fattore per non perdere le vite che in questo tipo di giochi sono essenziali.

Dal punto di vista grafico, come clone di *Jet Set Willy* è discreto, male invece la giocabilità. Audio pessimo durante la schermata del titolo e ancora più tedioso durante il gioco perché c'è un suono che scandisce il passare del tempo e va zittito altrimenti perderete l'udito.

Clona *Jet Set Willy* migliorando la raccolta degli oggetti, ma peggiora la gestione dei salti e delle cadute.

Il Computer sembra aiutarvi nei salti delle piattaforme più piccole, ma poi dopo morite cadendo da altezze che non sembrano letali. Dopo varie partite senza mai superare la prima stanza arriva la frustrazione perché ogni vita persa resetta ogni cosa e dovete ricominciare tutto da capo.



???, WIZARD

GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	2
GLOBALE	4



dalle piattaforme troppo alte che è letale e non saltare su alcuni oggetti che fanno da sfondo. Quando li avete raccolti tutti dovete raggiungere una porta e ac-



Incentive Software presents **CONFUZION** © P. Shirley / INCENTIVE 1985

Ottimo gioco di, relativo, relax e una idea innovativa partendo da un genere molto famoso. La difficoltà è calibrata bene nei primi due livelli, ma dal terzo diventa molto difficile.

E'

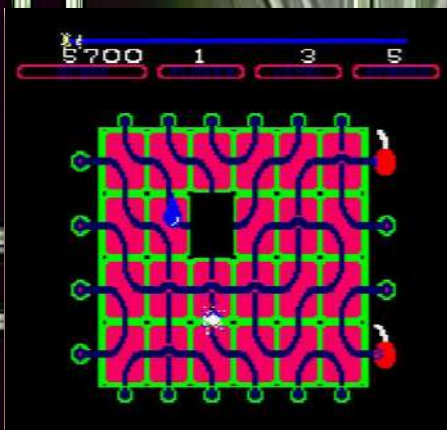
un puzzle in cui dovete spo-

stare delle tavole non per ricomporre un'immagine, ma creando un percorso di fili che servono per disinnescare una bomba entro un certo tempo prima che esploda.

Vi trovate in una fabbrica con 64 stanze enormi in cui vengono fabbricate le mortali Bombe Confusione che possono portare all'annientamento dell'umanità.

Il vostro scopo è quello di distruggerle tutte, entro un certo tempo limite, interagendo sul un pannello di controllo che invia una scarica elettrica che le fa esplodere.

64 livelli divisi in 8 sezioni di 8 piani e potete accedere per i primi livelli solo alle prime 6 sezioni (1, 9, 17, 25, 33 e 41).



Voi dovete, spostando le varie tavole, creare un percorso che porta la scarica elettrica dal punto di partenza alla bomba. Potete spostare una tavola in cui c'è la scarica facilitando di molto l'avvicinamento alla bomba.

La difficoltà è ben calibrata con i primi livelli per farvi capire il concetto alla base di questo gioco, ma già dal terzo livello le cose si fanno più serie perché ci sono più bombe da distruggere e anche dei nemici che sono delle bombe che dovete evitare a tutti i costi spostando le tavole in modo tale da non incrociarvi con esse.

Come concetto è il classico puzzle game in cui dovete spostare delle tavole in cui al posto dell'immagine da ricomporre dovete creare un percorso che porta alla distruzione della bomba.

Eccellente gioco grazie ad una difficoltà ben calibrata, ma non dovete sottovalutarlo nemmeno al primo livello. Grafica e sonoro sono solo come extra alla giocabilità che lo rendono un titolo davvero bello da giocare. Hanno reinventato la ruota con questo gioco.

Gold

1985, INCENTIVE

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
Globale	9



E

un gioco dedicato a

questa corsa che esisteva realmente ed era caratterizzata dal fatto che durava 24 ore (tranquilli che il gioco non è in tempo reale).

Per simulare tutto questo tempo, la corsa è divisa in sezioni da completare entro un certo tempo limite che diventano il vostro reale scopo e non tanto superare gli avversari che sono solo un ostacolo per raggiungere i punti di controllo

Il giro è diviso in tre sezioni; la quarta sezione è uguale alla prima, la quinta è uguale alla seconda e così via per cercare di simulare le 24 ore e visivamente c'è anche il passaggio dal giorno alla notte.



La gestione della corsa e dei giri sembra complicato, ma alla fine a voi non cambia nulla perché dovete cercare di completare tutte le sezioni nel tempo stabilito, evitare gli incidenti che ve

ne fanno perdere un po' e continuare fino al traguardo.



La versione per Commodore 64 che ho recensito sul numero #33 e giocato molti anni prima era penosa soprattutto nella giocabilità inesistente.

La versione MSX dal punto grafico è uguale alla versione Spectrum quindi tutto monocromatico (il dettaglio è, tuttavia, buono) e la giocabilità è esattamente come mi aspettavo.

Avevo sentito dire, anni fa, che la versione MSX era eccellente e così si è dimostrata. Si guida bene grazie alla fluidità di scorrimento e a differenza della versione C64, la macchina corre sulla strada realisticamente.

Tornando alla giocabilità questa è la classica corsa arcade con due marce che potete scalare per affrontare le curve più pericolose oppure per evitare di fare incidenti. Su MSX ho visto dei testa coda che non vi fanno perdere troppo tempo, mentre su C64 l'auto si ribaltava (la parte più bella di quella orribile versione).

Se cercate una buona conversione a 8-Bit del Coin-Op dovete giocare alla versione MSX che vi darà tantissime soddisfazioni sulla guida.

Simulando le 24 ore e tenendo conto che le sezioni si ripetono (c'è una sola pista) la longevità è destinata a calare, tuttavia, la voglia di arrivare al traguardo ce l'avete.



Silver

1988, IMAGINE

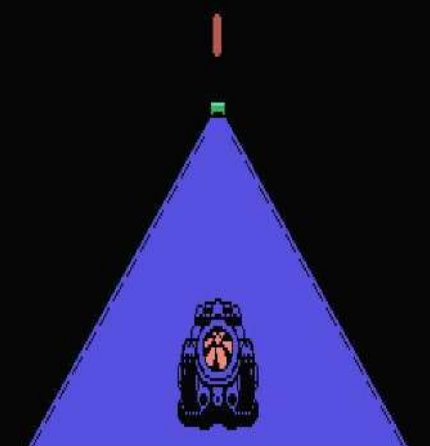
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8



COASTER --RACE--

E' una corsa automobilistica decisamente diversa dal solito perché la pista è una di quelle acrobatiche ed è sollevata dal suolo di diversi metri in cui acce-

1 13 000 00470 00000 80
C-NO. LEFT 1 2 3 4 km/h HI PTS. PTS. SEC.



dete tramite una rampa e poi correte alla massima velocità cercando di superare gli avversari senza incidenti (l'auto si incendia con una cinematografica esplosione) e cercare di rimanere su questa strada molto stretta evitando anche di uscire di strada che significherebbe volare nel vuoto per poi sfracellarsi al suolo.

Le auto che partecipano a questo evento sono state costruite per poter correre in questa pista e il suo motore è così potente che

genera tanto calore e infatti nella parte posteriore avete una grossa ventola per raffreddarlo. Questa ventola funziona anche per dare all'auto una estetica bellissima.

Due livelli di difficoltà se giocate da soli e poi l'opzione per due giocatori.

La cosa difficile è mantenere la velocità massima (quasi 300 km/h) su una tracciato sospeso in cui un'uscita di strada sarebbe letale (ma anche uno scontro con un avversario lo è) in cui arrivare primi al traguardo e riuscire a provare la vostra abilità di pilota in un circuito come questo.

Dovrebbe esserci anche un "giro della morte", un'esperienza tutta particolare anche se con una strada stretta, non al livello del terreno e con diversi veicoli in corsa è una situazione molto pericolosa.

Se non premete nessun tasto o pulsante, dopo pochi secondi si avvia una demo che vi mostra

1 07 180 00470 00000 46
C-NO. LEFT 1 2 3 4 km/h HI PTS. PTS. SEC.



l'intero percorso e le sue difficoltà.

Grafica tipicamente MSX e uno scenario orientale curata ottimamente. Lo scorrimento è fluido e l'auto è disegnata bene in ogni dettaglio, soprattutto la ventola che gira e poi le esplosioni davvero spettacolari.

La visuale è in terza persona e le auto avversarie scalano bene dando una buona sensazione della prospettiva tridimensionale.

1 09 000 00000 00000 37
C-NO. LEFT 1 2 3 4 km/h HI PTS. PTS. SEC.



Un gioco di guida ben riuscito tecnicamente e anche come giocabilità soprattutto perché quando fate l'esplosione l'auto riparte dallo stesso punto e quindi vi dà la voglia di continuare per raggiungere il traguardo.

Silver

1986, SONY

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8,2



BAJA BUGGIES

© 1982

GAMESTAR INC

Quando è uscito il gioco, l'editore, aveva trovato il modo per rendere i giocatori più interessati ad impegnarsi. Chi finiva la corsa al sesto posto doveva fare una foto dello schermo del monitor per la comprovarlo e una prova dell'acquisto del gioco per ricevere un premio.

Siete stati scelti per parteci-

pare al più grande evento di tutti i tempi, il GAMESTAR 100, una corsa che è riservata a chi ha buoni nervi e riflessi.

Per vincere dovete superare vari corridori, ma tra di questi ce ne sono tre che sono le "leggende" che non hanno mai perso e sono quelle che si piazzano sempre nelle prime tre posizioni: Mario Sandduni, A. J. Cactus e Parnelli Pothole.

Come in tutte le corse automobilistiche lo scopo finale sarebbe quello di arrivare primi al traguardo, ma in questo evento potete anche cercare di arrivare tra i primi sei posti che vi fa guadagnare il titolo di Buggy Star.

La guida è arcade e quindi semplice nel senso che l'accelerazione è automatica e avete un solo pulsante per frenare. La visuale è in terza persona con una buona prospettiva tridimen-



sionale per darvi una buona visione generale della strada e anche una buona sensazione di velocità.

Nel pannello di controllo avete anche un radar, un accessorio insolito per un corsa automobilistica, tuttavia, importante perché vi mostra la posizione dell'auto che si trova al primo posto (indicata in bianco).

Come logico immaginare alla partenza siete ultimi e dovete superare tutte le altre auto (80). La corsa termina quando l'auto al comando taglia il traguardo e in quel momento dovrete trovarvi tra i primi sei!

Ci sono solo tre tipi di corse: la prima è quella per i principianti, la seconda è quella per i piloti esperti, la terza è come la seconda, ma viene generata a caso.

Tecnicamente molto buono con auto avversarie monocromatiche, ma sempre diverse nel colore. Buona la giocabilità che comunque richiede un po' di pratica soprattutto per le dimensioni delle auto rispetto alla strada.

Silver

1982, GAMESTAR

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8



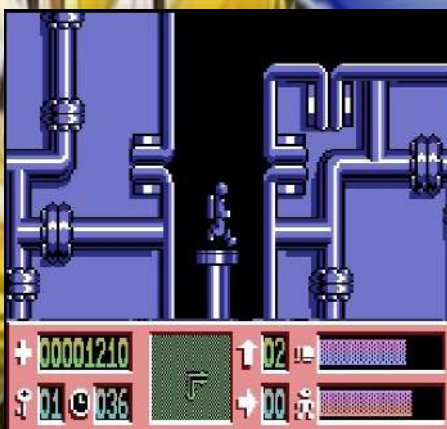
Se non fosse per il tempo così poco per un labirinto così grande sarebbe bello e interessante. E' vero che avete anche una mappa che si aggiorna in base ai cunicoli che visitate, tuttavia, non mostra bene la vostra posizione e troppo poco tempo per superare il livello.

Un gioco di piattaforme per, teoricamente il Commodore 16, perché in realtà richiede 32k di memoria (o almeno la versione che ho io) e quindi l'ho fatto girare sul Commodore 232. Siete rimasti bloccati all'interno di un labirinto di uno sconosciuto impero dal quale volete fuggire.

Dato che ci sono varie stanze prima di trovare la porta che vi darà la libertà dovete trovare tutti i diamanti del livello in corso per passare ad un altro e così via fino alla fine.

La visuale è laterale, ma lo scorrimento è multiplo con ascensori e porte chiuse che devono essere aperte trovando le chiavi.

La difficoltà è che avete munizioni ed energia limitata che perdete camminando e di più se venite in contatto con i nemici (non disperate perché in



giro trovate munizioni ed energia) e un tipo di nemici che assomigliano a dei dischi volanti che vi attaccano in due modi diversi. Alle volte li trovate singolarmente e alle volte sono agglomerati per formare una creatura più grande che quando viene colpita si scompone e venite attaccati da tutte le direzioni.

Le cadute non sono letali perché gli ascensori li potete usare solo per salire, mentre per scendere dovete saltare verso il piano sottostante che può essere molto più in basso.

Giocabilità buona per la fluidità della grafica e delle animazioni. Difficoltà calibrata perché il labirinto va esplorato tutto e non sempre avete dei nemici che non vi lasciano il fiato sul collo.

Difficile perché dovete completare il livello entro 50 secondi, avete poche vite, perdete energia costantemente e se termina il tempo dovete avviare una nuova partita.

Come gioco di piattaforme è discreto; per l'esplorazione, ricerca delle chiavi e trovare i diamanti in quel poco tempo che avete è intrigante.

Il problema è che dovete imparare a memoria ogni singolo livello e il radar che avete mi sembra inutile.



1988, GREMLIN

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	5
Globale	6,5





due muri.

Decisamente interessante questo ennesimo gioco ispirato ad un classico che vi metterà in difficoltà perché queste creature assorbono l'aria e in più sono scaltre e non si fanno imprigionare facilmente.

Il primo livello non è semplice e dal secondo ci sono quattro di queste creature.

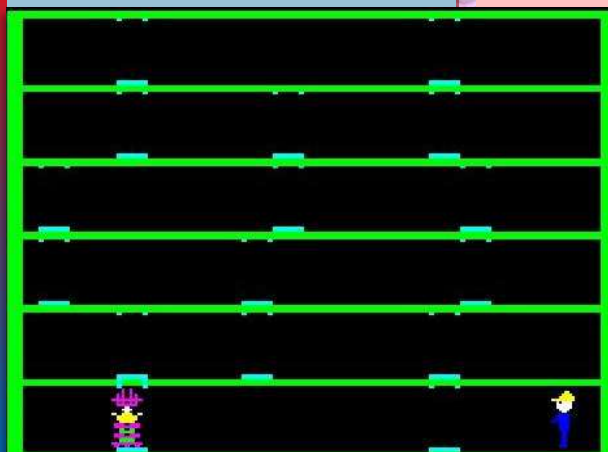
Avete poco tempo per studiare una strategia vincente.

Questa volta siete un muratore, un lavoratore, che non dovrete avere problemi combattendo con-

Armati della vostra cazzuola dove costruire dei muri di mattoni per intrappolarli che provoca la loro morte. Attenzione a non avvicinarvi troppo perché sono letali.

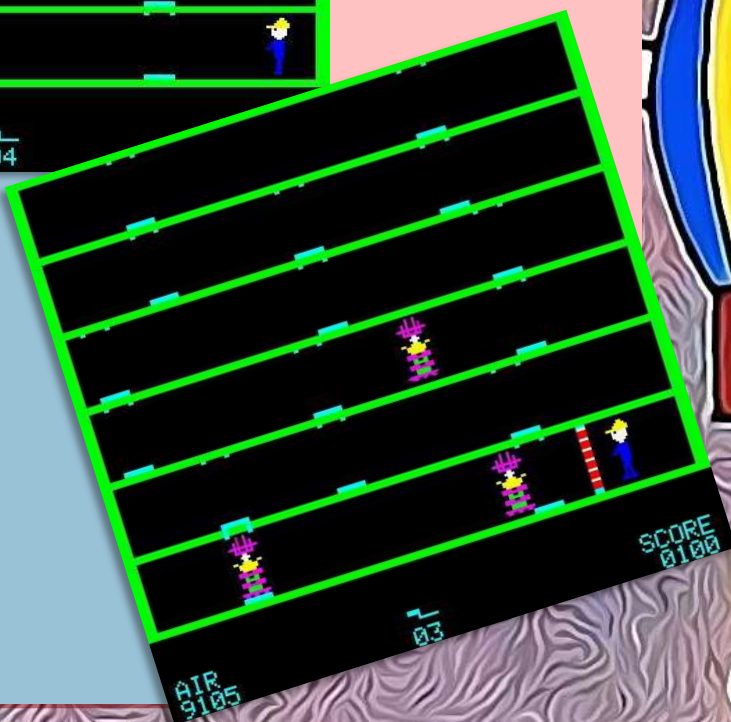
Non vi ricorda nulla questo gioco?

E' l'ennesima versione ispirata fortemente a *Space Panic* uscito per ogni piattaforma in cui hanno cambiato il modus operandi. Invece di scavare dei buchi per far cadere i mostri, ora dovete intrappolarli tra



tro mostri alieni o minacce interstellari e quindi fare quello per cui siete pagati: costruire.

Sfortunatamente siete intrappolati in un edificio controllato da strane creature che lentamente assorbono tutta l'aria a disposizione.



Space Panic fa da base per giochi diversi e divertenti e questo non fa eccezione.

A dire la verità è difficilissimo fin dal primo livello, ma fatto in modo da farvi impegnare fin da subito. Non sottovalutatelo!



Silver

1983, BREAKPOINT

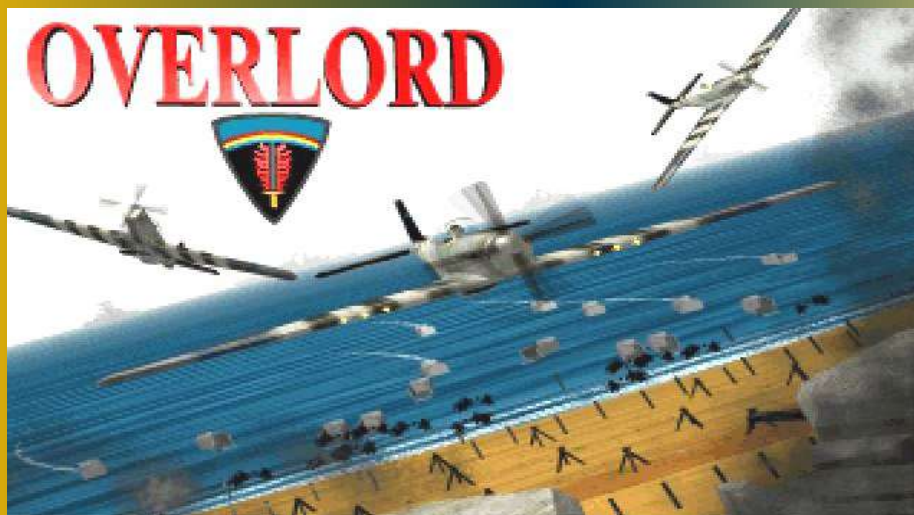
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

OVERLORD



Le missioni, chiamate Skramble, sono scelte dal computer, tuttavia, potete eludere questa casualità tra le opzioni di configurazione e scegliere quale volete fare.

Una cosa che vi lascerà un po' spiazzati è il fatto che terminata la missione casuale non tornate al menu principale, ma siete al campo base e potete continuare come se fosse la storia

FROM GRASS ROOTS BRADY AT 2 O'CLOCK, RANGE 14 MILES



Un simulatore di volo che si svolge durante la Seconda Guerra Mondiale e per il fatto di avere gli stessi sviluppatori può essere considerato il seguito di *Dawn Patrol* (se poi ci fate caso anche l'interfaccia delle visuali esterne è la stessa). Questa volta non c'è un libro che racconta gli eventi della guerra e non potete nemmeno scegliere di volta in volta se essere un pilota Inglese o Tedesco per ripetere una battaglia storica o riscriverla da zero.

In questo gioco siete un pilota alleato che deve sconfiggere i Tedeschi



Spitfire IX, Typhoon 18e Mustang III.

La vostra vita di pilota la vivete al campo base, un aeroporto militare, avete la vostra stanza privata nella caserma che usate per scrivere un diario (viene fatto automaticamente); una torre di controllo dove accettare o rifiutare le missioni, l'ufficio del Comandante della base, la stanza dei briefing e poi la pista per iniziare la missione.

Terminato il caricamento avete un menu iniziale per le vostre scelte tra cui la configurazione e personalizzazione

molto avanzata, la scelta di guardare una demo che serve anche a mostrare sullo schermo le vostre impostazioni sul dettaglio (solo su PC), caricare una partita salvata precedentemente, fare una missione casuale e iniziare la campagna completa.

principale in cui avete il vostro ufficio, quello del Comandante, accedere alle varie missioni nella torre di controllo, la scelta dell'aereo, ecc.

La simulazione in se non è difficile ed è come ogni altra anche come giocabilità di base, ma in

Overlord è un po' complicato il sistema del dettaglio e della personalizzazione con tante opzioni che dovete provare una per una prima di iniziare a volare nella missione principale o quelle casuali.

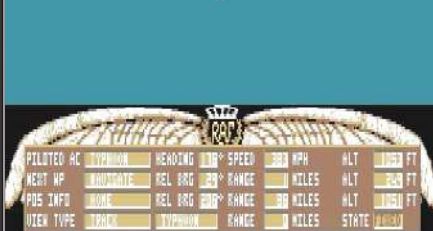
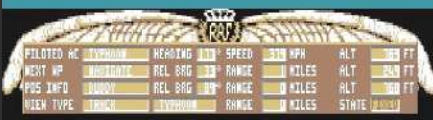
Il motore 3D mi sembra addirittura più pesante di quello di *Dawn Patrol* soprattutto per la versione PC che non permette una totale gestione della grafica. La versione Amiga ha opzioni diverse da quella PC e quindi la personalizzazione cambia da uno all'altro dando anche emozioni contrastanti.



nel nord della Francia nell'operazione OVERLORD che da l'avvio al D-Day.

Tre aeroplani a disposizione che sono diversi nella forma e strumentazione che vedete nell'abitacolo e anche nelle loro caratteristiche per affrontare determinate missioni:

In Overlord (ma anche in altri simulatori di volo) è stato previsto che gli aeroplani hanno delle videocamere in cui registrare tutto quello che succede durante il volo e una volta atterrati potete editarli e usarli come briefing di missione oppure per rivedere quello che è successo.



E' una opzione che richiede spazio su Disco Rigido ed è disponibile solo sulla versione PC perché probabilmente gli sviluppatori non hanno previsto, malgrado il gioco sia AmigaDOS e che c'è uno script di installazione, che qualcuno potesse spendere dei soldi per questa unità. E' un'opzione interessante, ma ai fini del gioco non è così importante. Ci

sono altre cose che vanno analizzate per bene.

La versione PC è completa di grafica in SVGA e VGA a 256 colori e i poligoni hanno delle texture di ottima qualità (come in Dawn Patrol) e un dettaglio, al massimo settaggio, davvero ultra realistico.

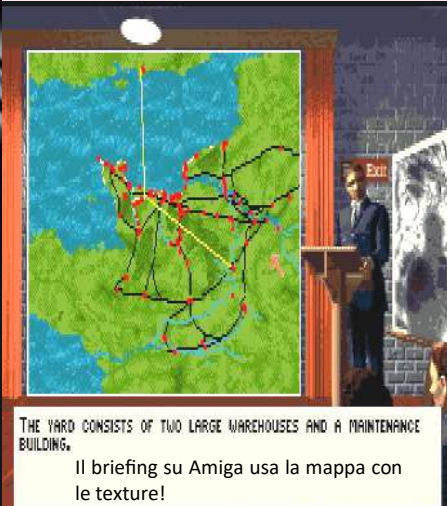
La configurazione su PC è complicata perché prevede alcune variabili tra cui velocità del processore, della scheda grafica e gestore della memoria.

Un processore veloce con una scheda grafica lenta potrebbe essere meno performante di un processore lento con una scheda grafica veloce. Anche il gestore della memoria partecipa a queste prestazioni. Su PC bisogna fare tante configurazioni per trovare il dettaglio giusto per giocare.

Su PC, a differenza della versione Amiga, che leggerete dopo, ha due settaggi importanti dopo la configurazione in base al processore: uno è l'auto dettaglio che modifica la grafica in tempo reale in base a quello che c'è sullo schermo e poi l'opzione delle dimensioni dello schermo che aumenta e diminuisce sempre in base a quello che c'è sullo schermo. Per mantenere il frame rate decente, in tempo reale, cambia il dettaglio e le dimensioni della finestra.

Su PC, tuttavia, non potete disabilitare tutte le texture. Lo potete fare solo per il paesaggio, mentre per l'aereo cambia poco e quindi anche l'auto dettaglio e auto finestra non aiutano soprattutto con le visuali esterne.

La versione Amiga non ha il problema tra processore e scheda grafica perché la velocità del chipset è uguale e quindi la differenza la fa il processore.



Il briefing su Amiga usa la mappa con le texture!

Non c'è nessuna opzione per l'auto dettaglio, ma in compenso potete scegliere se avere una grafica a 16 o 32 colori. In più potete attivare o disattivare la distanza 3D, le strade, le ferro-



vie, i fiumi e impostare il livello di dettaglio della costa (alto, medio e basso).

La versione PC richiede minimo un 386 e 4 MB di memoria (con meno 8 MB non mi partiva nemmeno) e su Amiga invece vi basta 1 MB di RAM per la versione floppy disk (ma non c'è musica) e 1,5 MB per l'avvio da Disco Rigido.

Per avere la musica nella schermata del titolo e nel campo base dovete avere 1,5 MB di memoria anche per la versione floppy disk (512k di Chip RAM e 1 MB di Slow RAM).

Prima di iniziare ogni missione o la campagna completa potete personalizzare il gioco per la difficoltà, il carburante e le armi limitate o infinite e anche la vulnerabilità, il numero totale di nemici e la loro abilità.

La campagna completa inizia immediatamente con la schermata interattiva del campo base e le operazioni da fare non sono lineari e tutto è opzionale così come guardare il briefing o la scelta dell'aereo. Le missioni le cambiate solo dal menu di configurazione a cui potete accedere in ogni momento dal campo base e in base alla scelta poi il vostro comandante vi avverte di un cambio di missione e in quel caso potete guardare il briefing.

Tra le opzioni avete anche la possibilità di scegliere se iniziare la missione dalla pista o direttamente in volo.

Il decollo dalla pista serve per un maggiore realismo, ma è una scena automatizzata e fa tutto da solo. Voi prendete il controllo quando l'aereo si stacca dal suolo.
Un'altra cosa da ricordare è che voi siete uno dei tanti piloti in questa



operazione. Quando morite il vostro superiore avverte il Comandante della base che siete morti e ha un



rimpiazzo il cui nome è generato a caso.

L'ufficio è lo stesso del precedente pilota così come il suo diario personale. Potete leggere quello che hanno scritto i vostri precedenti colleghi e altri leggeranno il vostro se morirete in azione.

Non è male questa idea e immedesima di più nel contesto dato che in altre simulazioni di volo storiche non c'è il concetto che il giocatore è uno dei tanti e diventa il supereroe solitario che vince la guerra.

E' sicuramente meno sofisticato su alcune cose tipo la fase di decollo, seguire attentamente il piano di volo e poi la scelta di decollare dalla pista o essere già in volo vicino ai bersagli. Le missioni sono molto simili l'una all'altra dovuto al fatto che c'è

un solo scenario che è quello del D-Day nel Nord della Francia e tutto ruota intorno a quella zona.

Quando siete alla guida dell'aereo la simulazione lo è al 100%

Ha una diversa gestione di tutto quello che c'è prima e dopo e forse è an-



che più bello di tanti altri.

La torre di controllo non solo serve per accettare la missione perché potete cambiare alcuni parametri come la scelta di quale dei tre aerei pilotare, la zona in cui volate e altre cose che sono evidenziate con il font rosso. Questa parte funziona un po' come il libro in Dawn Patrol in cui potevate alterare alcune impostazioni predefinite delle singole missioni.

Molto diverse le due versioni. Deludente la versione Amiga per la grafica senza texture, poligoni retinati anche a 32 colori, nessun tipo di ombreggiatura e cielo azzurro monocromatico, richiedere 1,5 MB di memoria per avere la musica (sia per la versione floppy sia per la versione installata), non avere la possibilità di registrare video del volo pur installato su Disco Rigido. Un'altra cosa molto strana della versione Amiga è che quella installata su Disco Rigido non vi permette di tornare al Workbench, ma dovete resettare il computer. La versione PC ha la voce "quit" che è stata rimossa dalla versione Amiga (anche in questo caso sembra legato a quel discorso che il Disco Rigido su Amiga era una unità superflua e non essenziale per giocare).

A parte le differenze tecniche tra le due versioni è un buon simulatore di volo che per alcune cose è più facile di altri e consigliato per chi ama le battaglie aeree in questo specifico periodo storico.

La versione PC è graficamente fantastica con texture ultra realistiche. Richiede un 386, ma per giocare ad un frame rate decente ci vuole un 486DX e Pentium per il massimo dettaglio.

Gold

1994, VIRGIN

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

La versione Amiga è deludente per la grafica, per la quantità di memoria per la versione floppy disk e l'installazione su disco rigido non porta nessun vantaggio.

Se fosse uscito nel 1990 sarebbe stato un capolavoro, ma nel 1994 vedere una grafica dei anni 90 non è bello.

Onestamente non ho visto nessuna differenza tra 16 e 32 colori (forse nelle schermate statiche). Bah!

Bronze

1994, VIRGIN

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	9
GLOBALE	7,5



E un simulatore di volo militare realisticamente accurato nelle varie procedure prima e durante il volo e ha bisogno di tempo per imparare ad usare la tastiera e/o il joystick.

Nel periodo in cui è stato sviluppato questo gioco non c'erano informazioni dettagliate sull'F-19 che era un aereo Stealth in uso a quel tempo e il rischio era di farlo scoprire a potenziali nemici. Sid Meier ha dovuto usare quello che si sapeva di questo modello e quindi può essere meno realistico di quello che in realtà era.

Lo Stealth Fighter è un aereo che si mimetizza ai radar e riesce ad infiltrarsi nel territorio nemico senza essere rilevato se non all'ultimo momento quando ormai è troppo tardi. La simulazione riprende questo concetto e dato che ha un colore nero molte missioni sono di notte per esse-



re meno visibili anche ad occhio nudo. Pur essendo un gioco in cui l'aereo principale è l'F-19 potete anche scegliere l'F117A per il motivo che poi leggerete nelle curiosità.

Non c'è una campagna completa, ma singole missioni da scegliere. Gli scenari sono quattro che inizialmente sono nascosti. La prima cosa che vi viene chiesta dopo aver



creato un nuovo pilota è se partecipare alla missione singola in Libia con le impostazioni predefinite e non modificabili.



Se non accettate avete la scelta di quattro aree della Terra (tra cui la Libia) ciascuna con tre scenari: Guerra Fredda, Guerra Limitata e Guerra Convenzionale. Ciascuno di queste ha quattro missioni due delle quali sono di allenamento.

Non ci sono opzioni generali sul dettaglio e personalizzazione, ma le potete modificare per ogni singola missione e riguardano solo la scelta dell'abilità del nemico e la difficoltà degli atterraggi (niente danni al suolo, atterraggi assistiti oppure realistici).

Per ogni missione il computer genera ogni volta (o su richiesta) dei nuovi percorsi e nuovi obiettivi. In pratica

avete un infinità di possibilità e quindi non dovrete mai annoiarvi.

Il briefing vi mostra una mappa poco dettagliata, ma potete analizzare in dettaglio ogni singola procedura. Quando siete pronti dovete scegliere tra l'F-19 e l'F117A e armarlo manualmente o accettare le armi predefinite. Prima di salire a bordo dell'aereo avete un'ultima possibilità di cambiare missione, rileggere il briefing e riarmare l'aereo.

Alcune missioni iniziano in un aeroporto e altri sulle portaerei. Cambia drasticamente il decollo da uno all'altro. Sulla terra ferma dovete accelerare al massimo, mentre sulla nave dovete usare la catapulte (in realtà sembra non usarla).

I tasti sono orribili perché non rispettano i comandi standard dei vari simulatori di volo in cui associano determinate lettere a giuste procedure tipo "B" (freni), "G" (carrello), "A" (autopilota).

In questo simulatore invece usa i tasti numerici. Altre funzioni di base ed essenziali sono associate a combinazioni con il tasto "Shift" e non è una scelta felice perché vi siete abituati che il 90% dei simulatori di volo usano dei tasti che avete imparato a memoria.

Un buon simulatore di volo in 3D poligonale solido decisamente performante probabilmente per routine molto efficienti e forse anche per scenari non molto complessi. Se non fosse per i tasti messi in malo modo rispetto ad altri giochi sarebbe molto più giocabile.



Silver

1988, MICROPROSE

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	9
Globale	8

GIUCHI

R E C E N T I



Empire Strikes Back

Il 2022 è un buon anno anche per il Commodore 64 che per l'occasione rilancia Star Wars: The Empire Strike Back in una nuova edizione che farà piacere agli appassionati sessantaquattristi della Saga. Questa nuova reinterpretazione non usa una grafica vettoriale come quella originale, ma è uno sparatutto a scorrimento laterale in 2D simile a Defender.

La grafica è stata così migliorata con bellissimi fondali e nemici originali da renderlo affascinanti come pochi altri di questo tipo. I nemici sono davvero difficili da distruggere esattamente come era nel film e dovrete usare tutta la vostra tattica per riuscire a fare più punti possibili.



2022, MAGICSTYLE

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	10

MSX



MIX

E' un tributo al gioco originale Qix di Taito e come tale riprende lo stesso concetto ossia quello di colorare l'intero schermo creando dei blocchi con un cursore evitando di essere colpito direttamente dal nemico che è un mostro verde. Un altro fattore che aumenta la difficoltà è che quando tracciate la

riga per creare questi blocchi siete vulnerabili e se il nemico la colpisce perdete una vita. Potete tranquillamente spostarvi sui bordi dello schermo e sul perimetro dei blocchi creati. Il nemico volante è letale solo quando state disegnando i blocchi. Attenzione però che è aiutato dai tracciatori che vi inseguono ovunque e sono letali anche quando siete sul perimetro dei blocchi o dello schermo. Quando avete completato una certa percentuale dello schermo avanzate ad un livello più difficile.



2022, UNINTERESTING

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



AMSTRAD CPC



quando sono fermi oppure stanno attaccando.

La differenza con il gioco originale e le varie edizioni è che avete una barra di energia che rappresenta il tempo per terminare il livello.

Discreta grafica, buon uso del colore, giocabilità buona. Bellissima l'animazione della vostra esplosione.

CLASSIC AXIENS

Uno sparatutto a scorrimento verticale che è un clone o fortemente ispirato a *Galaga* in cui dovete superare vari livelli distruggendo le varie ondate di nemici che avete sullo schermo.

Le formazioni sono formate da alieni degli stessi tre colori: rosso, blu e giallo perché rappresentano una specie di gerarchia militare e il punteggio cambia se li colpite



1988, BUBBLE BUS

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,2



Bozy Boa

E' il gioco del serpente conosciuto come *Rock-Ola's Nibbler* in cui siete un vorace serpente che ha bisogno di mangiare in continuazione che, tuttavia, il cibo ha uno strano effetto sul vostro corpo perché si allunga istantaneamente di un pezzo alla volta per ciascuno che ne mangiate.

Questa cosa è pericolosa perché dovete completare il livello senza mordervi la coda o ogni altra parte del corpo. Non potete nemmeno sbattere contro le pareti dell'arena in cui vi trovate.

In più la vostra velocità aumenta dopo ogni cibo che ingoiate e lentamente sullo schermo appaiono degli ostacoli che dovete abilmente evitare. Nei livelli più avanzati ci saranno anche muri che vi obbligheranno a fare certi percorsi.

Semplice, ma davvero divertente. Si gioca con la tastiera e i tasti potevano essere posizionati meglio.

ORIC-1



1983, CDS MICRO SYSTEMS

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8



VIRTUAL INTERCEPTOR

E' uno sparatutto in prima persona 3D poligonale Shareware che trovate all'interno della compilation su CD-ROM "Amiga FD Inside" che è anche questo un gioco che sfrutta il CD per la grafica e il suono anche se non del tutto originale.

Musica ed effetti sono stati riciclati da alcuni film di fantascienza tra i quali Guerre Stellari e Star Trek e mescola immagini statiche e 3D per offrire un qualcosa di innovativo e divertente.

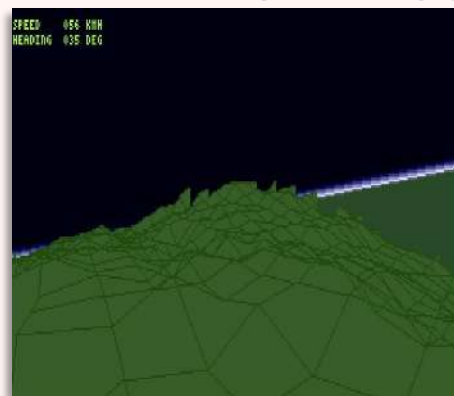
Purtroppo non so ne la trama ne lo scopo perché la documentazione è in Tedesco ed è molto scarna dato che fornisce solo informazioni tecniche e le istruzioni su come registrare il gioco completo.

Il volo vero ricorda un po' il 3D di *Air Support*, ma forse più quello di *Rescue on Fractalus*.

La grafica è abbastanza scarna però i vettori sono veloci, belle le esplosioni e alcune scene finali sono davvero molto carine.

Provatele perché ne vale la pena.

AMIGA 1200



1995, VECTOR GAMES

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Final Crisis

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una giocabilità tipica di quel periodo ossia caratterizzato da tantissimi bonus che trovate in continuazione (e senza sarebbe impossibile superare i vari livelli) che vi permettono di recuperare l'energia, potenziare il ratio di fuoco e anche di avere armi più potenti.

Avete solo tre vite, ma ciascuna di

esse ha l'energia che comunque trovate abbastanza spesso distruggendo alcuni nemici.

Ci sono vari mini boss di metà livello da affrontare che non sono facili da distruggere e alla fine dovete affrontare quello finale che è il più difficile.

Ottima grafica, colorata, dettagliata e poi un sonoro di qualità superlativa e quasi dinamico perché ci sono jingle musicali quando c'è un pericolo e cambia anche la musica quando state per affrontare il boss di fine livello.

Ha un difetto: i vostri proiettili (di base e senza potenziamenti) e quelli dei nemici sono quasi identici e nella frenesia dell'azione è un po' caotica questa situazione.

PC-88



1991, TECHNO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers

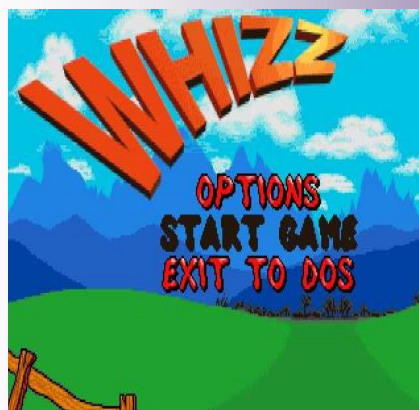
www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Per la campagna completa è sufficiente scegliere uno dei tre scenari e iniziare subito la vostra carriera ascoltando la voce del narratore che vi dà le informazioni di base sullo scenario in corso.

Essendo su CD-ROM ci sono tante sequenze di intermezzo tra una missione e l'altra che servono anche a portarvi al briefing della missione e, la prima volta, sono da guardare.

La parte tattica prima di volare è una delle più complete che abbia mai visto in un simulatore di volo.

E' possibile interagire con la mappa in ogni punto per visualizzare i più piccoli dettagli, ma la vera chicca è la

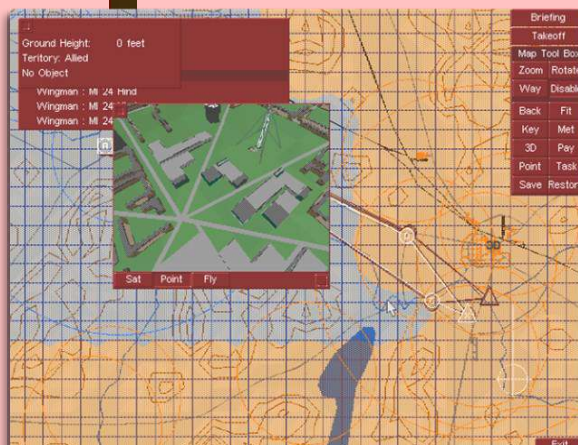
E' un simulatore di volo poligonale dell'elicottero Sovietico **Mi-24 Hind** uscito solo CD-ROM e sfruttarlo al suo meglio con tracce audio e parlato per i vari dialoghi, sequenze animate di presentazione e intermezzo prima di iniziare una missione.

due giocatori via modem. Ogni opzione di volo che sia la campagna completa, la missione singola o l'azione veloce prevedono che si scelga lo scenario: Khazakistan, Korea e Afghanistan.

I primi due hanno missioni finte, mentre la terza è basata sulla vera guerra Sovietica del 1980 in Afghanistan.

Prima di iniziare a giocare meglio fare un po' di allenamento che è a tutti gli effetti un vero e proprio corso di volo dove imparate i comandi e tutto il necessario per riuscire a pilotare questo tipo di elicottero, la sua strumentazione e per prendere confidenza con il suo volo.

Le missioni dei vari scenari sono tante e quindi assicurano una longevità molto alta anche se il mezzo pilotato è solo l'Mi-24 Hind, vero protagonista di questa simulazione.



visione in 3D.

Abilitando questa funzione appare una finestra dove viene rappresentato il punto della mappa che si clicca con il mouse ed è importante perché potete vedere, da tre angolazioni diverse, i bersagli e le zone da raggiungere. Inoltre è possibile vedere ogni zona della mappa e anche le città che sono riprodotte molto bene e dettagliatissime, tutte rigorosamente piene di poligoni in gouraud shading.

Controllato il percorso e gli obiettivi, siete seduti nell'abitacolo dell'elicottero pronti a decollare.



Appena finito di caricarlo e dopo aver ammirato la bella sequenza video iniziale avete una serie di opzioni tra le quali la partita veloce che a sua volta ha due modalità: Arcade e Invincibile.

Con Arcade giocate una missione a caso dopo aver scelto uno dei tre scenari disponibili, mentre Invincibile è una specie di "sandbox" in cui esplorate gli scenari liberamente e senza subire danni nei combattimenti.

Se dal menu principale scegliete "Flight" ci sono altre cinque opzioni dove potete allenarvi, volare su una missione singola, partecipare ad una campagna, giocare in rete oppure a



Rispetto ad altri giochi, non serve il manuale per il primo decollo perché i comandi sono quasi intuitivi: i tasti numerici per decollare e atterrare e impostare l'altitudine. "Invio" e "Spazio" per scegliere e usare le armi. Il manuale, tuttavia, è essenziale per tutti gli altri comandi che potete usare, informazioni sulle missioni, sugli scenari, i dettagli tecnici che sono importanti per gli appassionati di questi veicoli militari. Grazie al corso di volo e all'esperienza "Invincibile", riuscirete a divertirvi anche senza usare il manuale.

Tecnicamente il gioco è notevole; è poligonale e con un ottimo uso del gouraud shading non sentite la mancanza delle texture. Il motore 3D gestisce la fisica per rendere il volo dell'elicottero molto realistico. Nelle preferenze avete tutte le opzioni per il dettaglio e la personalizzazione della battaglia tra cui anche la possibilità di assistere o interagire alle battaglie della fanteria a terra. Non



luogo della battaglia e sfruttare la cosa per completare la missione. Sfruttando la fanteria, alcune missioni le vincete quasi facendo da trasporto truppe e supporto aereo.

Per quanto riguarda altri aspetti tecnici c'è da dire che supporta molte schede audio e la qualità è davvero ottima sia nel parlato che nella musica, tuttavia, stranamente durante le sequenze video non c'è audio (Il gioco è stato provato su DOSBox).

Per le prestazioni su un vero PC io raccomando un Pentium perché anche se la grafica è poligonale senza texture, la qualità e il dettaglio sono di livello superiore anche a simulatori di volo con le texture.

La longevità è ottima. Ci sono tante opzioni per giocare, potete farlo online, via modem e in più anche la scelta di varie modalità alternative alla Campagna completa.



siete da soli in queste missioni e fate parte di un squadra. Voi date supporto aereo ai soldati a terra che sono gestiti dal computer, ma potete scegliere di interagire con loro caricandoli sull'elicottero per portarli nel



Che dire di questo gioco? Bello, graficamente convincente, dettagliato nella sua relativa semplicità poligonale. CD-ROM sfruttato bene anche se forse si poteva migliorare la qualità dei filmati di intermezzo.

Giocabilità molto buona, non troppo complesso come altri simulatori di volo, anche se comunque ha molti tasti da imparare.

E' forse uno dei simulatori di volo di elicottero più completi che potete provare.

Gold

1996, DIGITAL INTEGRATION

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2



WIn gioco di piattaforme diverso dal solito perché ha una visuale isometrica che amplia lo scenario dando una profondità 3D e poi la difficoltà di imparare a saltare su piattaforme di questo tipo che non è così scontato come possa sembrare.

Impersonate Whizz, un coniglio, che deve fuggire dal suo arc nemico Ratty attraverso quattro mondi suddivisi in vari livelli.

Ognuno di questi è infestato da due tipi di nemici. Ci sono quelli che si possono distruggere e quelli indistruttibili.

Quelli che si possono eliminare rilasciano dei bonus come, ad esempio, pozioni o punti, mentre quelli indistruttibili sono riconoscibili perché sono di colore rosso e bianco e dovete evitarli anche se spesso ve li ritrovate su dei percorsi che siete obbligati a fare.

A complicare le cose per riuscire ad arrivare in fondo al livello e passare al successivo, ci sono delle porte speciali fatte con un tipo di materiale che cambia da porta a porta e di conseguenza potete aprirle trovando delle chiavi dello stesso materiale.

Alla fine di ogni livello c'è una mongolfiera che vi trasporta al prossimo. Avete solo le classiche tre vite; ne guadagnate un'altra se riuscite a sparare quattro missili sparsi per il livello usando dei pulsanti. In pratica ci sono delle azioni bonus da fare all'interno del livello in corso.

Purtroppo questo gioco è odioso per il fatto che quando perdete una vita ricominciate dall'inizio del livello

perdendo tutti i progressi fatti.

Un concetto basato sulla longevità perché essendoci solo quattro mondi doveva servire per non finirlo in breve tempo, ma diventa frustrante e in un modo o nell'altro smettete di giocarlo.

E' un gioco uscito sia per Computer sia per Console:

Amiga: OCS e AGA

Le due versioni Amiga sono molto buone e mostrano che in questo genere di giochi non hanno concorrenti nel mercato Home Computer. La versione OCS non ha il fondale, mentre quella AGA dovrebbe avere 256 colori e il fondale completo.



OCS



AGA

SNES: In generale è simile alla versione Amiga AGA, tuttavia, i livelli stati semplificati rimuovendo certe piattaforme. Per compensare hanno aggiunto le condizioni meteo e quindi potete giocare mentre sta piovendo. Perde completamente l'introduzione della versione Amiga, ma ha una magnifica schermata delle opzioni ben animata con un sole splendente.



PC: è identica in tutto e per tutto alla versione SNES e infatti il disegno del livello è lo stesso anche se è un genere dove i vecchi processori 386 e 486 non riescono ad esprimersi e quindi è necessario almeno un Pentium per giocare.

Saturn: Pur più potente di qualunque altra Console e Home Computer provati, come struttura è identica alla versione PC e SNES, quindi dei mondi più semplici di quelli visti su Amiga. La differenza è nei colori che sono molti di più dei 256 di una VGA, dell'AGA o del chip dello SNES, la si vede nell'introduzione e sui dettagli che sono curati anche nei più piccoli particolari così come lo sfondo.

Essendo un gioco su CD-ROM ci sono anche le tracce audio.



Come gioco di piattaforme è molto buono per entrambe le versioni Amiga. Le differenze tra OCS e AGA sono apprezzate perché per una volta ci sono e si vedono. Giocabilità tipica di un Amiga, ma il fatto di dover ricominciare tutto da capo ogni volta che perdetevi una vita può influire parecchio sulla longevità.



Silver

1995, FLAIR

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	6
GLOBALE	8,2

La versione SNES è migliore come giocabilità rispetto alla versione Amiga anche se i livelli sono stati semplificati, ci ha rimesso l'introduzione. Di contro hanno aggiunto altre cose come le condizioni del meteo e una schermata magnifica delle opzioni. L'audio rispetto alla versione Amiga è un po' deludente.



Silver

1996, TITUS

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	6
GLOBALE	8

E' un bel gioco su DOS rovinato purtroppo da una gestione delle memoria rognosa, richiede un processore abbastanza potente e in generale anche il giudizio è identico alla versione SNES.



Silver

1994, FLAIR

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	6
GLOBALE	8

La versione Saturn si meriterebbe un 10 in pagella, ma quell'odioso sistema di ricominciare da capo ogni volta che perdetevi una vita ve lo farà odiare.



Gold

1997, KONAMI

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	6
GLOBALE	9



E' il seguito di *Hard Drivin'* e lo scopo di questo particolare tipo di corsa è quello di gareggiare con diverse vetture su tracciati spericolati con salti vertiginosi, giri della morte ed evitare ostacoli a tutta la velocità. E' un genere di corsa sportiva da non



replicare nella vita reale perché sono eventi mortali anche se ci sono sport estremi di questo genere.

Race Drivin', e prima *Hard Drivin'*, è un gioco che arriva in un momento in cui c'è la moda di creare dei simulatori di guida poligonali, modellando la fisica di una vera automobile e inserendola nel simulatore per cercare di dare il massimo realismo. Potete scegliere 4 vetture, 3 con cambio manuale e 1 con quello automatico. Tre sono i tracciati che dovrebbe garantire una certa longevità anche dal fatto che questi sono abbastanza lunghi e con diversi percorsi alternativi.

Una delle caratteristiche uniche di questo gioco è che nella versione Arcade prevedeva un sistema di avvia-

mento con la chiave, un cambio realistico a 4 velocità, un pedale per l'acceleratore e il freno. In pratica ricreava lo stesso sistema di guida di una reale automobile che di certo era impossibile ricreare su Computer e Console casalinghi.

Non potete avere un volante e una pedaliera (in realtà si potrebbero usare anche se poi è usato come un normale joystick), ma il divertimento di questa corsa spericolata è stato più o meno mantenuto.

Grossa delusione per le versioni SNES, Genesis e Game Boy per il fatto di non essere in grado di gestire questo tipo di rendering dei poligoni. Nella **versione Amiga** ci sono solo tre vetture e per entrambe potete scegliere se usare il cambio automatico o il cambio manuale. Il controllo predefinito è il mouse, ma potete anche usare il joystick.

Esteticamente con i colori a disposizione ne esce fuori un buon dettaglio generale. Eccellente qualità musicale nella schermata principale e poi solo effetti sonori durante la corsa.

Se ci giocate su un Amiga 500 è ingiocabile, mentre su A1200 avrete un'accelerazione della grafica davvero impressionante.



La **versione ST** è identica alla versione Amiga, a parte la qualità audio.



La **versione Genesis** come detto non essendo in grado di gestire bene un 3D complesso fa una pessima figura, ma tutto sommato meno di quanto mi sarei aspettato e incredibilmente meglio della versione SNES.

Le prestazioni nel 3D lo penalizzano anche nella guida e quindi per ovviare a questa lentezza hanno pensato di applicare un truccetto.

Alcune strade sono praticamente in cielo e quindi lo sfondo è una tinta unita. Non cambia radicalmente la giocabilità in questi casi però meglio che niente.

La **versione SNES** è la copia 1:1 dell'originale soprattutto per l'abitacolo, le mani sul volante che lo fanno sterzare realisticamente. E' tutto il resto che non c'è. Questo tipo di 3D è ingestibile e addirittura peggio della versione Genesis. L'audio è ottimo e con una buona qualità come quasi tutti i giochi SNES.



La **versione Saturn** è solo in versione Giapponese e quindi chi non mastica la lingua è meglio iniziare subito la gara perché ci sono tantissime opzioni incomprensibili.

Con questa versione ci sono due modalità: Arcade e Reale.

La versione Arcade praticamente dovrebbe essere come il Coin-op, ma ci sono molte più vetture da scegliere e addirittura anche un camion mentre i tracciati rimangono i tre classici.

Tutte le vetture disponibili sono sia con il cambio automatico sia manuale aumentando quindi la possibilità di provarle tutte.

La modalità reale lascia le stesse impostazioni, le stesse scelte sia per le vetture e per i tracciati, ma aggiunge le texture reali per la strada, aggiunge i palazzi, alberi, costruzioni varie, montagne. Tutto rigorosamente a poligoni e texturizzati.

La versione Saturn essendo su CD-ROM lo sfrutta per le tracce audio che sono suonate anche durante la gara rendendo il tutto più bello da vedere e da ascoltare.

Il motore 3D sia nella versione Reale e Arcade è fluidissimo, tuttavia, si fa molta fatica a curvare e si finisce spesso fuori strada. Penso che la soluzione sia tra tutte quelle numerose opzioni in Giapponese.

La **versione PC** è uguale come impostazioni alle versioni per Atari e Amiga. Graficamente è realizzato bene, molto dettagliato con la VGA a 16 colori (la versione EGA è più brutta) e anche un buon audio che sfrutta la Roland, l'ADlib e la SoundBlaster (se giocate da un emulatore la soundblaster non funziona e bisogna usare l'Ad-lib).

Questa versione sembra avere più vetture guidate dal computer e infatti nel primo tracciato ce ne sono talmente tante che sembra di correre su una strada di città.



La versione Genesis è discretamente fluida, forse anche di più di quella Amiga, ma la giocabilità poi scende a zero. La versione SNES più bella esteticamente, ma un 3D con prestazioni orribili. Se fosse stato usato il SuperFX forse sarebbe stato un'altra cosa.

1992-93, Tengen/THQ

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	3
LONGEVITA'	1
GLOBALE	4

La versione Saturn per quanto riguarda l'accuratezza grafica nella modalità Arcade è strepitosa nella modalità Reale che lo mettono sul piedistallo del vincitore assoluto. Audio eccellente garantito dalle tracce audio ed effetti realistici.

Gold

1995, K.K. TIME WARNER INTERACTIVE

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	10

La versione Amiga è una buona conversione, ma rovinata da una scattosità tale da renderlo ingiocabile sulla macchina di riferimento. Meglio di altre versioni la possibilità di usare le stesse auto sia con il cambio manuale sia con il cambio automatico. Raccomando usare un Amiga 1200. Per la versione ST vale quanto detto per l'Amiga 500 anche se leggermente più fluido.

1992, DOMARK

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	3
LONGEVITA'	3
GLOBALE	6





Euno sparatutto a scorrimento verticale in cui pilotate un elicottero Apache per cercare di fermare dei terroristi che minacciano di annientare l'umanità con delle bombe atomiche hanno rubato all'insaputa dei vari



governi.

Lo scopo del gioco è quello di scovare i quattro nascondigli dei terroristi e distruggerli.

Il vostro potente elicottero ha una mitragliatrice a munizioni infinite e un numero limitato di missili. Ognuna di queste armi è stata studiata per colpire determinati bersagli.

I missili sono usati soprattutto per abbattere bersagli terrestri, tuttavia, se intorno a voi ci sono aerei nemici, questi sono utili perché sono a ricerca automatica del bersaglio.

Il gioco su Atari ST è molto bello da guardare, il disegno degli elicotteri e di tutti gli altri mezzi è realizzato davvero bene e ricco di particolari.

Purtroppo quello che manca è la giocabilità e non è a causa della limitata potenza della macchina, ma proprio



una superficialità di programmazione. Il gioco è fluido nello scorrimento del fondale, ma l'elicottero si muove molto lentamente per lo schermo e molto spesso venite colpiti senza nemmeno capire cosa sia successo.

In realtà alcuni colpi degli avversari si confondono con il fondale diventando quasi invisibili e non li vedete se non all'ultimo momento quando è troppo tardi. Per sparare i missili bisogna tenere premuto il pulsante di fuoco e questo lascia l'elicottero indifeso per alcuni secondi che sono fatali e anche per questo problema di contrasto del colore.

Durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori ed è un peccato perché durante la schermata introduttiva la musica è di qualità superiore alla media dei giochi per ST.

Una sufficienza politica.

Bella grafica, bei dettagli, ma ingiocabile per una difficoltà esagerata fin dai primi secondi di gioco soprattutto per via di alcuni proiettili che si confondono con il fondale. Longevità scarsa: già dopo 30 secondi può far scappare la voglia di giocare.

1992, ATLANTIS

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	4
GLOBALE	6

A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, Game Boy, Super Nintendo, PlayStation 2, and others, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, and is surrounded by a variety of gaming hardware, including handhelds like the Game Boy and Game Boy Advance, and consoles like the Atari 2600, Super Nintendo, PlayStation 2, and Xbox 360. The background is white, and the devices are arranged in a circular pattern around the text.



Grafica di grosse dimensioni esaltano la giocabilità e anche mettono in risalto la cura dei dettagli.

Avete sei vite perché è difficile con livelli molto lunghi e ci sono tantissimi nemici che diventano sempre più numerosi.



Uno sparattutto a scorrimento verticale in cui guidate un carro armato con un solo scopo: rubare la bandiera del nemico e distruggere tutte le sue difese che hanno una difficoltà crescente.

Dovrete affrontare carri armati, missili, jeep, bunker, fanteria e tanto altro che solitamente si trova in un campo di battaglia.

Tutto facile non lo è perché avete armi e munizioni limitate che potete recuperare trovando dei bonus che appaiono sullo schermo.

Una volta presa la bandiera avete vinto e siete pronti per un nuovo livello ancora più difficile.

Uno sparattutto con un semplice scopo, ma che è molto difficile soprattutto perché il nemico ha una mira molto precisa.

Gold

1988, FROGGO GAMES

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	9



E' il terzo capitolo della serie che non cambia nulla nel concetto che rimane lo stesso: penetrare nel territorio nemico e salvare gli ostaggi.

Rispetto al primo episodio è migliorato molto dal punto di vista grafico per avere degli scenari che devono attirare anche l'attenzione dell'occhio, ma attenzione che non è messo lì tutto per fare bella figura.

Questa volta è il volo è davvero molto difficoltoso perché non solo l'elicottero subisce danni dalla contraerea nemica, ma anche dagli stessi edifici e gli alberi che trovate lungo il percorso per at-



terrare e salvare i prigionieri.

I livelli sono anche multi direzionali perché dovrete infiltrarvi anche all'interno di alcune miniere e la grafica è davvero bella e curata. Ottima giocabilità e sonoro.



Il Master System risponde al Game Gear con un gioco molto simile e con lo stesso scopo, ossia salvare degli ostaggi che sono imprigionati all'interno di un territorio nemico molto vasto che va da scenari sotto il sole a quelli nascosti all'interno di miniere e cave.

Il vostro elicottero è stato costruito per poter sfruttare vari tipi di armi che sono adatte ad ogni nemico che incontrate, ma ricordatevi che la vostra vera missione è quella di salvare i vostri colleghi.

E' un velivolo militare e non è predisposto per poter caricare tante persone e quindi solo quattro alla volta e questo rende i cinque livelli molto longevi perché dovrete fare avanti e indietro per molte volte.



I livelli sono a tema e attenzione che il fondale non è lì come sfondo e ogni cosa è letale. Dovete salvare un certo numero di ostaggi entro un certo tempo limite.

Questo terzo capitolo è davvero fatto bene e la grafica è quella che ho sempre sperato di vedere. Vi piacerà parecchio!

Un'altra alternativa a Choplifter davvero molto bello con una grafica colorata e animata magnificamente.

Gold

1993, EXTREME

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Gold

1985, SEGA

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

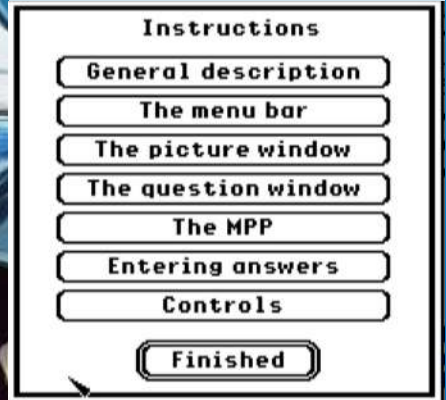


Matematica

The image shows a close-up of a computer keyboard. A prominent blue key with the word "Education" in black text is the central focus. Overlaid on this and the surrounding keys is the word "Matematica" in a large, bold, red, serif font. The background shows other keys, including a white key with a right-pointing arrow, a key with a question mark, and a key with the word "Shift".

ma come detto la quantità può confondere un bambino delle scuole elementari.

E' un ottimo gioco educativo a tema spaziale e poi è curato molto bene anche nelle immagini e ci sono anche simpatiche animazioni. Prima di iniziare c'è una documentazione integrata molto dettagliata.



Ottimo educativo di matematica con delle domande che richiedono una buona lettura e conoscenza della lingua. E' un buon strumento per mettere in pratica quanto viene studiato a scuola.



Gold

1991, ORANGE CHERRY

GRAFICA	10
SONORO	6
APPRENDIMENTO	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9

SPACE SHUTTLE WORD PROBLEMS



Copyright © 1991 Orange Cherry Software, a Division of Multi Dimensional Communications, Inc.

Un educativo di matematica avanzata con una storia che deve essere portata a termine risolvendo tre problemi in dieci sezioni che hanno a che fare con quella fase della missione di far decollare uno shuttle per arrivare sulla Luna.

I problemi iniziano dalla preparazione al lancio e per poter proseguire avete due possibilità per ciascuna domanda. Se rispondete bene la storia continua. Se rispondete male potete chiedere al computer di mostrarvi il metodo per risolvere la domanda.

Il programma è diviso in tre finestre: un'immagine della fase molto dettagliata e ben colorata, una finestra dove c'è la domanda e in fondo trovata una calcolatrice senza operandi per dare la risposta e l'ultima finestra in basso mostra tutte le sezioni

bambino. Le operazioni sono fattibili a mente, ma da 11 anni in poi ed è per questo che la calcolatrice non ha operandi.

La difficoltà è leggere attentamente la domanda per capire cosa vi viene



chiesto.

E' solo in Inglese e quindi bisogna avere la conoscenza della lingua e seppure il testo non è difficile, tuttavia è un po' tecnico e quindi è per

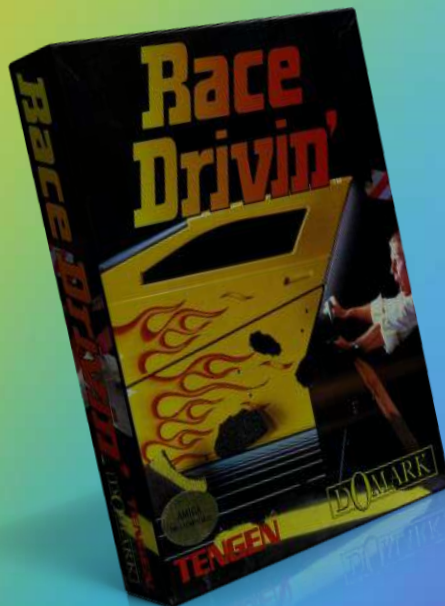


studenti di scuole medie. Alcune operazioni prevedono cifre da 5 lettere. E' vero che le cifre numeriche sono due e tutto il resto sono zeri,



che vi rimangono da fare. Dato che riguarda un viaggio spaziale, i problemi usano numeri di 3 e 4 cifre che possono confondere un

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Overlord



CONFUZION



The Empire Strikes Back



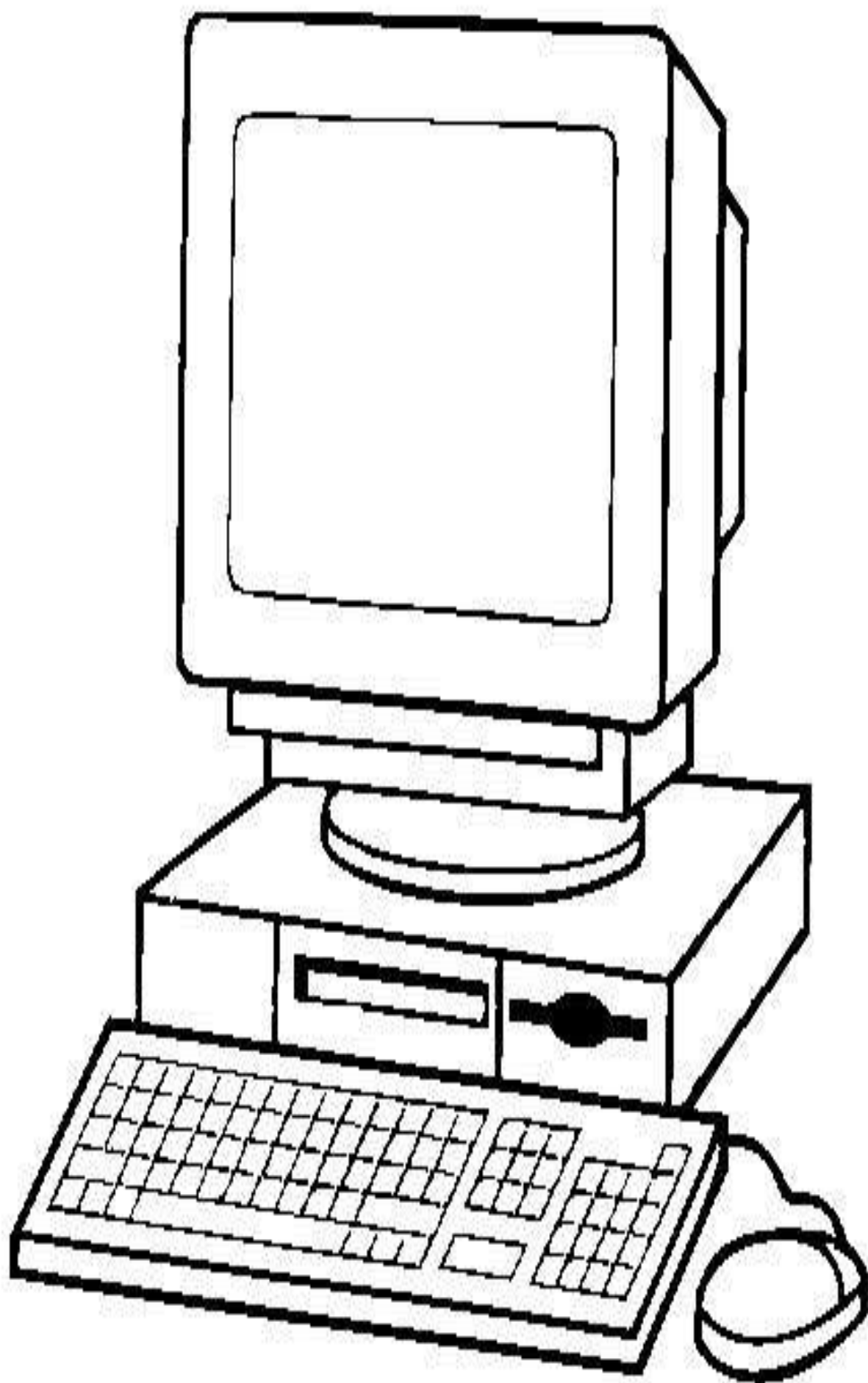
Multimedia

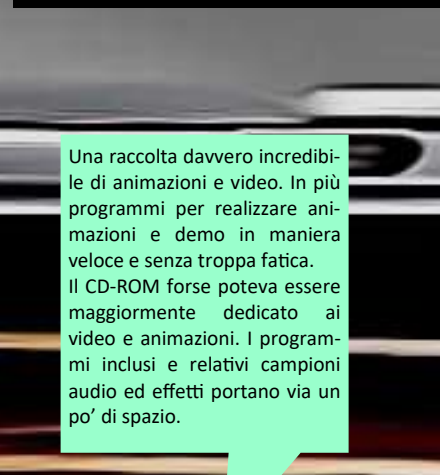
Grafica

Ufficio

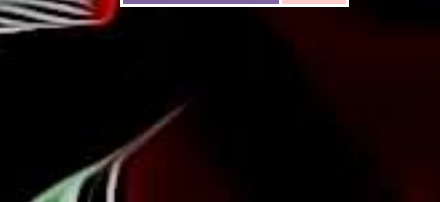
Hardware







1994, READY TO RUN	
MULTIMEDIA	10
SONORO	9
INTERATTIVITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5



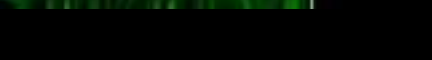
Una raccolta di animazioni di fantasia e creatività, di applicazioni da ufficio e di giochi in una bella raccolta su CD-ROM con formati video che trovavate molto spesso su PC. L'interfaccia è totalmente per il DOS e quindi tutti i lettori sono di questo tipo. Purtroppo alcuni video AVI e MPEG richiedono Windows 3.1 anche se per quest'ultimo formato video c'è un player DOS (non è stato usato in questa compilation). Il CD usa la filosofia "Ready to Run" (che è anche il nome della Software House) che significa che tutti i



video e le animazioni sono lette direttamente da questa unità senza bisogno di installare niente sul disco rigido che di fatto è un ottimo vantaggio. Non solo animazioni, ma anche un menu dedicato ai giochi arcade divisi tra Shareware e Demo. Essendo un CD-ROM dedicato alle animazione non potevano mancare i programmi per crearli e quindi il menu principale ha tre corpose categorie:



Animation Menu: ci sono tutte le animazioni dei programmi da ufficio, quelli creativi realizzati in base alla fantasia degli autori, video in MPEG e AVI, dimostrazioni grafiche e demo di giochi commerciali.
Sound Menu: è una raccolta di programmi demo e shareware per fare musica e includerla nelle vostre animazioni.
Animation Utilities: una raccolta di programmi demo e shareware per realizzare video e animazioni e alcuni di questi sono davvero potenti e affidabili.



SUNRISE AD516



Era una scheda audio Zorro II con un DSP a 16 Bit che serviva per registrare l'audio digitale direttamente sul Disco Rigido.

Il pacchetto includeva la scheda e due programmi: Sunrize Studio16 e moduli Bars&Pipes per sfruttarla.

Il suo costo era molto elevato per l'epoca (1992) e la si trovava tra i 1100 e le 1600 Sterline ed era estremamente sensibile all'hardware su cui girava.

Dato che una delle più importanti funzioni era la registrazione diretta su disco rigido, quest'ultimo doveva essere SCSI con un controller molto veloce. Dimensioni anche abbastanza grosse perché ogni minuto di una traccia a 16-bit, 44.1 Khz occupava 5,3 MB.

I risultati migliori si ottenevano usando le cassette DAT per i backup, ma questi non erano disponibili con la Sunrize.

Processore e RAM sono importanti per lavorare con la musica e il minimo richiesto sono 2 MB e il processore dipendeva dalla quantità di tracce che avevate bisogno. Con 4 Tracce era sufficiente il 68000, mentre con 8 tracce il produttore consigliava di usare un 68030.

Per quanto riguarda il software, alcuni di questi non funzionavano con il kickstart 1.3, mentre sul 2.0 smettevano di funzionare

dopo un po' di tempo.

L'AD516 era la scheda più costosa fra quelle audio con queste caratteristiche e le altre, più economiche (tra di queste la Xanadu per Amiga), avevano I/O digitali, supporto MIDI e supporto clienti. Con la Sunrize niente di tutto questo.

L'accoppiata AD516 + Studio16 permetteva diversi usi:

SMPTE: lettura delle tracce audio e produzione multi traccia. Era la funzione principale di questa scheda e funzionava molto bene.

MIDI SAMPLE PLAYER: un lettore per midi che era un po' problematico e molto instabile e dato che non supportava alcune funzioni era l'ideale per gli effetti sonori e non per la musica.

MIDI VIRTUAL TRACK: il sogno che diventava realtà perché potevate aprire una finestra di una traccia audio direttamente in B&P. Apprendone più di una il programma si bloccava perché forse mancavano funzioni per evitare questi problemi. Sembra un programma in beta.

STRUMENTO DI REMIX PER/A DAT: nessuna scheda 516 aveva le porte I/O e così le connessioni HD/DAT erano solo digitali. Il produttore aveva in programma una espansione in merito, ma non fu mai realizzata.

La scheda è stata provata su:

A2000, 2 MB di RAM (1 MB Chip RAM), Kickstart 2.0 e un Disco Rigido da 40 MB.

A3000, 3 MB di RAM (1 MB Chip RAM), Kickstart 1.3/2.0 e un Disco Rigido da 40 MB.

Sull'A2000 la scheda era talmente problematica che il venditore ha inviato un A3000 per fare i test, ma anche con questo computer ci sono stati tantissimi problemi.

Una scheda molto costosa realizzata forse superficialmente e testata su poche configurazioni.

Al prossimo incredibile numero

#136

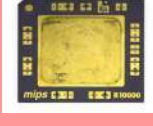
Luglio 2022



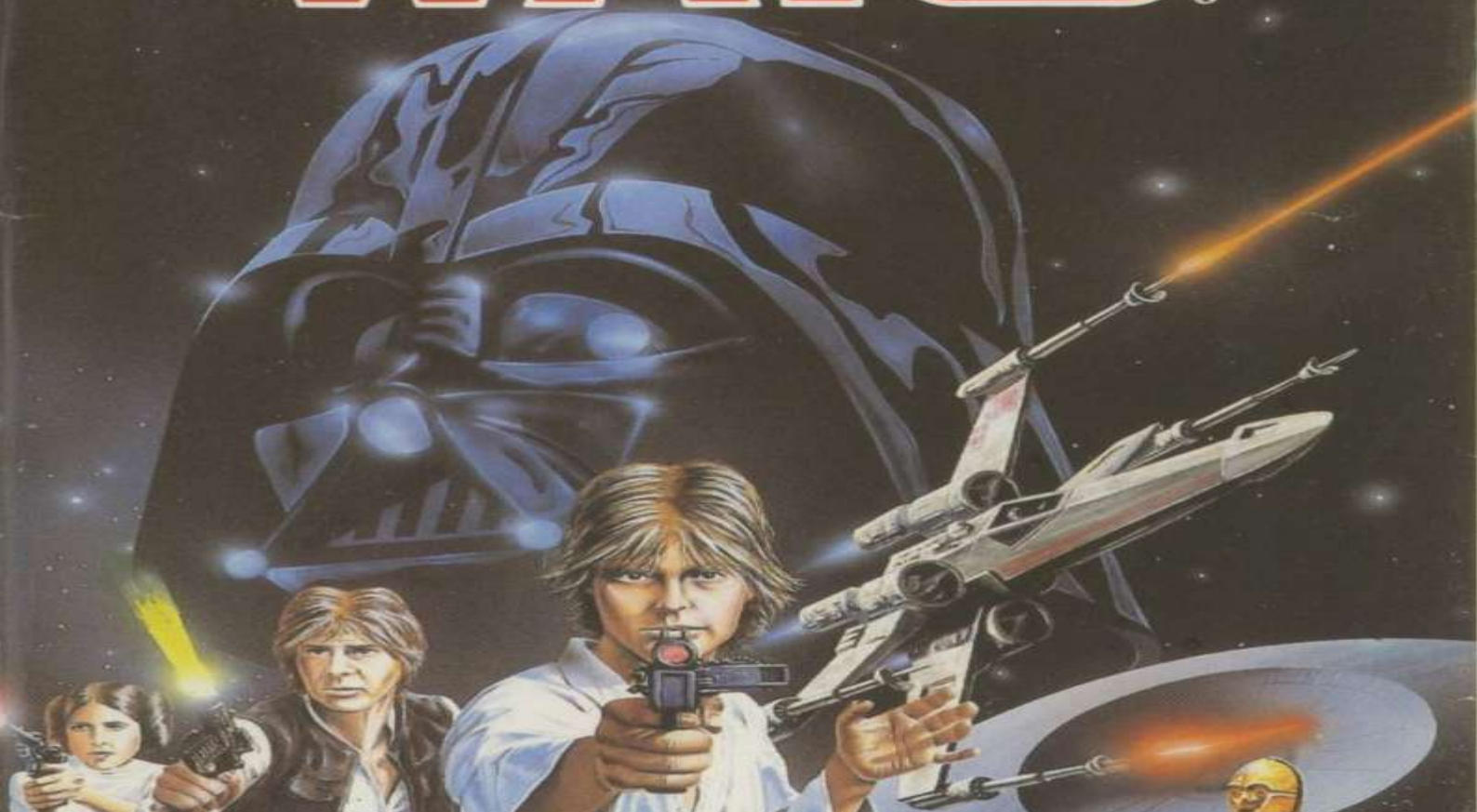
CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Tube Ruinner	COMMERCIALE	L'ultimo gioco sviluppato da Gremlin su Commodore 16.
F-19 Stealth Fighter	COMMERCIALE	Il gioco è stato chiamato così perché si pensava che l'aereo segreto fosse questo. Dato che fu sviluppato quando l'F117A era ancora classificato, le visuali esterne erano molto approssimative. L'aereo viene svelato al mondo nello stesso momento in cui Microprose lo realizza e lo modifica subito per migliorare l'aspetto estetico e mettere come seconda scelta il vero Stealth Fighter.
Final Crisis: Terrestrial Defence Police	COMMERCIALE	Fu realizzato dal gruppo R204 e doveva essere un Doujin Game chiamato Melt Down. La Software House TECHNO lo prende aggiungendo scene di intermezzo, cambiando il sistema e la grafica diventando il gioco che è attualmente.
HIND	COMMERCIALE	E' il seguito di Apache, un simulatore di volo dell'elicottero AH-64, realizzato nel 1995 da Interactive Magic. Con molti sforzi è possibile usare i due simulatori per una sfida Head-to-Head uno contro l'altro.
Race Drivin'	COMMERCIALE	doveva uscire anche per il Commodore 64 usando una visuale in prospettiva che si vede nei replay dell'originale. Per Domark non c'erano i presupposti per farlo.
Whizz	COMMERCIALE	Faceva parte di Amiga Magic Bundle ed era una versione più facile del gioco pubblicato standalone. Supportava sia la tastiera sia il joystick.

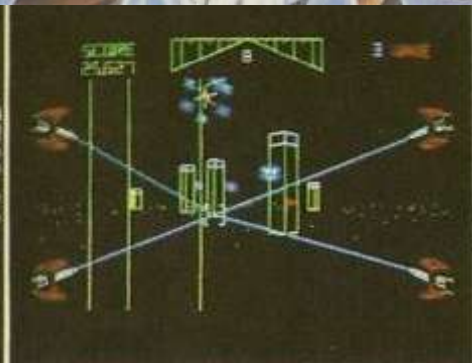
COSA SUCCEDEVA A GIUGNO?

DATA	EVENTI	
19 GIUGNO 1623	Nasce il matematico Blaise Pascal	
10 GIUGNO 1977	Apple II viene messo in vendita	
25 GIUGNO 1981	Microsoft è incorporata	
9 GIUGNO 1986	Supercomputer Center supporta il precursore di Internet	
4 GIUGNO 1991	Accordo sul commercio di microprocessori tra Stati Uniti e Giappone	
29 GIUGNO 1992	Fusione tra Silicon Graphics e MIPS	
1 GIUGNO 1995	Maxis, l'azienda più famosa per il suo videogioco SimCity, diventa pubblica	

STAR WARS®



CBM 64



Atari ST



Spectrum

At last! The most famous coin-op Arcade Game and one of the most successful films of our era come together in this Domark publication.

Faithful to the original, the home computer version of STAR WARS® should win first place in any game players collection, and will always be the one you go back to time after time.

The first scene is the Space Attack, with waves of hostile space-craft attacking your lonely but powerful ship. You battle to the Deathstar, and once there fly close to the ground in a daring attempt to blast the space towers and flying stars, steering your way through the barrage.

Finally, you emerge in the trench, jumping and ducking the stretch barriers and shooting the missile emplacements fastened to each side of the death defying walls. There are many levels to the game with stirring music and speech synthesis* fast and furious action is guaranteed throughout.

